

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV

Uvia Nursehah

Universitas Primagraha

uvia.1616@gmail.com

Dania Rizky Prasetya

Universitas Primagraha

dani.rizky@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media cerita bergambar yang spesifik mengambil proses petani memanen teh dapat mempengaruhi kompetensi kemampuan menulis karangan narasi peserta didik di kelas IV SDN Suryodiningratan I. penelitian ini menarik untuk dilakukan melihat peserta didik di sekolah tersebut belum memiliki kompetensi yang bagus dalam menulis karangan narasi. Kekurangan tingkat kemampuan menulis karangan narasi ini juga dipengaruhi minimnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran materi pelajaran Bahasa Indonesia. Metodologi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan model pengembangan *Research & Development* (R&D) yang konsepsikan oleh Borg & Hall. Metodologi ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk, yang dalam hal ini adalah media cerita bergambar, yang dikembangkan dalam penelitian. Pengertian metode ini juga merupakan strategi untuk memperbaiki suatu praktik pembelajaran, menemukan atau menciptakan produk baru yang memiliki keunggulan dalam hal efektivitas, efisiensi, dan produktivitas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media cerita bergambar dapat meningkatkan minat peserta didik dalam menulis karangan narasi. Hal ini terbukti dari respon peserta didik yang keseluruhan aspek penelitiannya menunjukkan 100% dan tidak ada yang merespon secara negatif. Sedangkan untuk uji kelayakan guru menunjukkan Sangat Baik dengan skor 4.35, dan untuk *peer reviewer* juga Sangat Baik (SB) dengan skor 4.5.

Kata Kunci: Cerita Bergambar, Menulis Karangan Narasi.

ABSTRACT

This study seeks to find out how the pictorial story media that specifically takes the process of farmers harvesting tea can affect the competence of students' narrative writing skills in grade IV SDN Suryodiningratan I Yogyakarta. This research is interesting to do to see that students in these schools do not have good competence in writing narrative essays. The lack of ability to write narrative essays is also influenced by the lack of media used in the learning process of Indonesian language subject matter. The methodology that I use in this research is the Research & Development (R&D) development model approach conceptualized by Borg & Hall. This methodology aims to develop and validate a product, in this case a pictorial story media, developed in the research. The definition of this method is also a strategy to improve a learning practice, find or create new products that have advantages in terms of effectiveness, efficiency, and productivity. The results of this study indicate that the development of pictorial story media can increase students' interest in writing narrative essays. This is evident from the response of students whose overall aspects of the research show 100% and no one responds negatively. Meanwhile, the teacher feasibility test shows Very Good with a score of 4.35, and for peer reviewers it is also Very Good (SB) with a score of 4.5.

Keyword: *Picture Stories, Narrative Writing Essay.*

PENDAHULUAN

Menulis merupakan suatu aktivitas komunikasi yang menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Wujudnya berupa tulisan yang terdiri atas rangkaian huruf bermakna dengan semua kelengkapannya, seperti ejaan dan tanda baca. Keterampilan menulis mempunyai peranan yang vital dalam kehidupan sehari-hari manusia. Menulis sebagai suatu proses menuangkan ide dan sebagai hasil renungan atau kontemplasi pikiran, perasaan, dan pengalaman seseorang dalam bahasa tulis untuk kemudian disampaikan kepada orang lain. Sebagai hasil renungan, menulis merupakan suatu proses berpikir secara berkelanjutan dengan mengungkapkan apa yang dipikirkan.

Pikiran, dalam hal ini, begitu pula dengan perasaan yang direnungkan diungkapkan dengan menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah yang berlaku (Nugraheni, 2011:93).

Keterampilan menulis seseorang adalah identik. Hal ini terjadi karena, menyitir konsep Nugraheni, bahwa keterampilan menulis melibatkan aktivitas berbahasa yang kompleks dengan melibatkan aspek kognitif tertentu dalam produksi teks ataupun tulisan. Dengan demikian, kualitas menulis seseorang memiliki relevansi yang sejajar secara diametral dengan kemampuan berbahasa, sehingga menulis merupakan keterampilan urgen yang harus dimiliki oleh peserta didik. Menurut UNDP, dalam catatan

Human Development Report tahun 2003, kualitas SDM atau HDI (*Human Development Index*) bangsa Indonesia pada abad ke-21 berada di urutan ke 112. Sedangkan Negara-negara lain/tetangga seperti Filipina, Thailand, Malaysia, Brunai, Korea Selatan, dan Singapura berada pada peringkat yang tinggi, yang secara berturut-turut menduduki peringkat 85,74,58,31, dan 30. Laporan tersebut diperkuat pula hasil survey *International Educational Achievemen* (IEA) yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia berada pada peringkat 38 dari 39 Negara (Nurhadi 2004:1).

Berdasarkan data statistik di atas, logis dan relevan bila peneliti menarik sebuah kesimpulan bahwa persentase kemampuan menulis di Indonesia sangatlah tidak baik. Dalam hal tersebut bukanlah sepenuhnya kesalahan Negara karena pendidikan merupakan tanggung jawab dari setiap warga negara untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) pada saat ini cenderung menghasilkan peserta didik yang pasif karena pembelajaran yang diberikan didominasi oleh guru dengan metode yang kurang tepat sehingga mengakibatkan peserta didik kurang bersemangat dalam belajar di dalam kelas. Rata-rata model pembelajaran yang

digunakan masih dengan metode pembelajaran yang klasikal.

Kualitas pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan miniatur daripada pendidikan Indonesia dalam skala nasional, begitu pula dengan kualitas baca-tulis (terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia) peserta didik di setiap sekolah seluruh Indonesia. Di dalamnya, dalam proses pembelajaran di sekolah, tentu banyak mengalami kesulitan-kesulitan dalam menekan keterbatasan atau kualitas peserta didik dalam kegiatan baca-tulis. Pra-wacana ini sangat relevan bila dikorelasikan langsung dengan peserta didik kelas IV di SDN Suryodiningratan I.

Keterbatasan atau kualitas peserta didik dalam menulis ini dipengaruhi, salah satunya, oleh media yang digunakan guru itu sendiri, kemampuan guru dalam mengemas pembelajaran, daya tangkap dan metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Adapun pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar terhadap peserta didik. Dalam mengajar, guru tidak hanya sekedar menerangkan dan menyampaikan sejumlah mata pelajaran kepada peserta didik, namun hendaknya guru perlu menguasai berbagai macam metode mengajar dan dapat menarik, pemanfaatan

media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang penting dalam angka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Suryosubroto, 2010:173)

Dengan adanya media yang ideal, peserta didik tidak hanya mengaktifkan indera pendengaran dan mendengarkan penjelasan guru saja, akan tetapi juga indera penglihatan, perasa dan sebagainya. Dengan media, peserta didik tidak saja aktif dengan indera pendengarannya untuk mendengarkan penjelasan guru saja, tetapi juga indera penglihatan, perasa dan sebagainya. Dalam mengembangkan model pembelajaran yang tepat untuk beberapa permasalahan di atas diperlukan pilihan media yang sesuai dengan potensi peserta didik.

Dalam permasalahan yang berbeda, adapun persoalan-persoalan yang terjadi dalam pembelajaran yang dikemukakan di atas telah dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan keterampilan terhadap peserta didik dalam menulis sebuah karangan. Guru memberikan beberapa cara mengarang untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengarang. Namun, usaha yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis karangan narasi belumlah berhasil yang pada akhirnya hasil karangan anak didik

belum maksimal. Pada dasarnya kebanyakan peserta didik masih memiliki beberapa kesulitan dalam menulis karangan narasi, adapun faktor yang menjadikan rendahnya dalam menulis karangan narasi adalah kurang pengetahuannya peserta didik dalam menulis cara menulis karangan narasi beserta faktor lingkungan.

Berdasarkan observasi, peserta didik SDN Suryodiningratan 1 rata-rata belum memiliki kualitas yang mumpuni kaitannya dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di dalam kelas dengan potensi mengarang narasi. Dua hal ini memiliki keterkaitan yang jelas karena jika salah satunya saja yang dikuasai maka merupakan hal mustahil peserta didik dikategorikan telah lulus mata pelajaran Bahasa Indonesia. Contoh, peserta didik yang hanya bisa mengarang narasi dengan tanpa kemampuan Bahasa Indonesia yang baik, ia akan menulis tanpa memperhatikan aturan ataupun gramatikal. Jika hanya berpatokan terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia semata, peserta didik tidak memiliki kemampuan imajinasi yang kuat sehingga meskipun gramatikal bahasa-nya mumpuni ia tidak akan berfungsi dalam konteks mengarang narasi.

Dari sekian permasalahan serta fakta yang terjadi di SDN

Suryodiningratan I, maka menarik peneliti untuk mengadakan penelitian.

METODELOGI PENELITIAN

Metode Penelitian merupakan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau sering disebut dengan *Research & Development* (R&D). Borg and Gall mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang dikembangkan dalam penelitian. Model penelitian ini termasuk strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik, menemukan atau menciptakan produk baru yang memiliki keunggulan dalam rangka efektivitas, efisiensi, dan produktivitas (Putra, 2011:67)

Lebih lanjut, Sugiyono (2010:407), mendefinisikan model penelitian pengembangan atau *Research & Developmen* (R&D) ini sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan dalam prosesnya memberikan pengujian atas efektivitas produk yang digunakan.

Prosedur penelitian pengembangan media cerita bergambar mata pelajaran Bahasa Indonesia ini, prosedur pengembangan yang diterapkan adalah

model Borg & Gall (1983). Dalam model tersebut, ada 10 tahapan prosedural pengembangan. Namun yang diterapkan oleh peneliti hanya sampai tahapan ketujuh, yaitu revisi produk, sebagai produk akhir setelah diujicobakan di lapangan atau ujicoba dalam skala kecil. Hal ini dikarenakan pengembangan produk hanya untuk menguji kualitas produk yang dikembangkan sehingga tidak untuk diimplementasikan ataupun diproduksi massal.

Prosedur pengembangan merupakan penjelasan dari model pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti yaitu model Borg & Gall, yang tahapan prosedurnya sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal
 Penelitian dan pengumpulan informasi, yang meliputi kajian pustakan dan pengamatan atau observasi. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan.
2. Perencanaan
 Perencanaan, yang mencakup perumusan tujuan dan desain produk yang akan dikembangkan
3. Pengembangan Format Produk Awal
 Pengembangan format produk awal ini merupakan pembuatan produk yang dikembangkan sesuai perencanaan yang telah ditetapkan sebelumnya dan

pembuatan perangkat evaluasi

4. Uji Coba Awal (Validasi Ahli dan *Peer Reviewer*)

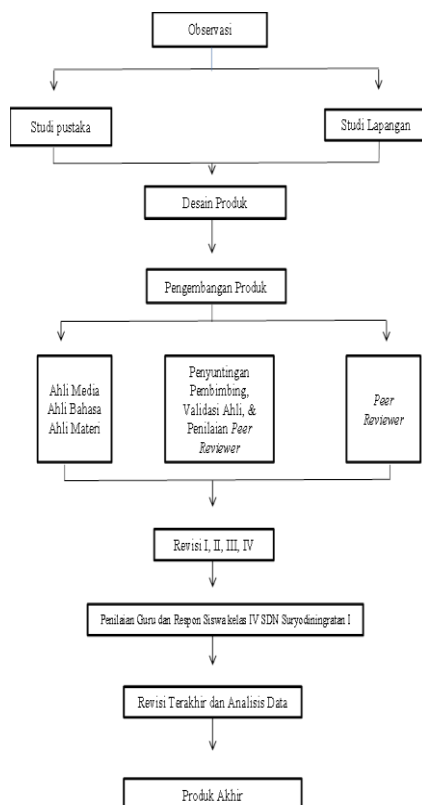
Uji coba awal ini hanya untuk memvalidasi produk awal yang telah dikembangkan. Validasi ahli terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta penilai dari 2 *peer reviewer*.

5. Revisi Produk

Revisi produk yang dihasilkan berdasarkan uji coba awal. Dari hasil uji coba awal tersebut diperoleh informasi mengenai produk yang dikembangkan apakah masih perlu revisi atau tidak.

Gambar 1.

Tahap Prosedur Penelitian



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Penelitian dan pengumpulan informasi awal meliputi studi pustaka dan observasi lapangan dengan maksud untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam penelitian. Studi pustaka mengenai pengembangan media *cerita bergambar* untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi matapelajaran Bahasa Indonesia ini dilakukan dengan mempelajari, mengamati, serta mengelaborasi berbagai media pengembangan yang terkait. Studi pustaka peneliti peroleh dari hasil pengamatan dari segi bahan materi dan sumber belajar atau media pengembangan yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, baik yang ada di sekolah yang pernah peneliti (meskipun, sebagaimana yang diungkapkan guru yang bersangkutan) kunjungi maupun dalam bentuk lainnya.

Untuk observasi awal peneliti di lapangan, di SDN Suryodiningrat I khusus matapelajaran Bahasa Indonesia kelas IV belum ada media penunjang pembelajaran

terhadap peserta-didik. Keterbahasan media penunjang ini berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran yang ada di kelas, terbukti—sebagaimana peneliti dapatkan dari lapangan.

Perencanaan

Dalam penelitian ini, perencanaan meliputi perumusan tujuan dan desain produk (media cerita bergambar) yang akan dikembangkan terhadap peserta didik. Adapun tujuan dari pembuatan media cerita bergambar ini adalah untuk menciptakan media pengembangan pembelajaran yang praktis dan dapat digunakan untuk menarik serta mengembangkan minat belajar peserta didik sekaligus untuk mempermudah dalam menulis karangan narasi matapelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media cerita bergambar ini peserta didik diharapkan bisa belajar serta menulis karangan narasi secara mandiri tanpa dibimbing penuh oleh guru mengingat media ini sangatlah mudah dijadikan sarana untuk memantik kemampuan menulis karangan peserta didik.

Gambar 1

Media Cerita bergambar



Setelah mempertimbangkan apa yang peneliti temui, baik dalam studi pustaka maupun observasi tersebut, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pengembangan menulis karangan narasi dengan media *cerita bergambar*. Media *cerita bergambar* yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini terdiri dari satu gambar media yang isinya meliputi proses sederhana dalam memanen daun teh.

Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan format produk awal merupakan pembuatan produk media cerita bergambar yang peneliti kembangkan sesuai perencanaan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada bagian ini, secara material peneliti membuat produk media cerita bergambar dengan cara memesan kepada ahli media yang telah mumpuni di bidangnya. Namun, abstrak ataupun isi daripada media cerita bergambar tersebut penulis sendiri yang membuat serta merencanakannya dari awal. Peneliti

sengaja memilih isi media cerita bergambar dalam bentuk proses memanen daun teh bukan tanpa alasan yang rasional dan relevan.

Proses memanen tersebut tentu sedikit banyak telah diketahui oleh peserta didik, baik diketahui ketika sedang menerima mata pelajaran Bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran yang lain. Hal lainnya adalah, karena proses memanen daun teh tersebut merupakan kegiatan sehari-hari dan identik di Indonesia itu sendiri sebagai Negara agraris yang dipenuhi oleh berbagai macam pertanian.

Uji Coba Awal

Pada tahap ini, setelah media *cerita bergambar* telah dibuat, maka peneliti memasuki tahap uji coba awal. Di sini, hasil dari pembuatan *cerita bergambar* peneliti serahkan kepada pihak-pihak terkait. Darinya, didapat beberapa validasi dalam bentuk saran-saran, masukan, serta suntingan daripada ahli materi, ahli

media, ahli bahasa, guru, dan selanjutnya dinilai oleh *peer reviewer* yang telah peneliti tentukan. Beberapa saran atau masukan dari pihak-pihak yang telah peneliti sebutkan di atas, adalah sebagai berikut:

Tabel . Saran dan Masukan dari Ahli Materi

No	Bagian	Saran/Masukan	Tindak Lanjut
1	Penyajian Isi Materi	Ukuran media <i>cerita bergambar</i> diperkecil	Sudah dilakukan
2	Evaluasi Belajar	Materi atau tema harus sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik	Sudah dilakukan
3	Keterlaksanaan	Ditambah media <i>cerita bergambar</i> di RPP	Sudah dilakukan
4	Kebahasaan	Menggunakan huruf yang baik yang sesuai dengan kaidah kebahasaan	Sudah dilakukan

2. Tabel

Saran dan Masukan dari Ahli Media

No	Bagian	Saran/Masukan	Tindak Lanjut
1	Ukuran	Ukuran media <i>cerita bergambar</i> diperkecil	Sudah dilakukan
2	Bentuk	Bentuk media <i>cerita bergambar</i> dibuat perkotak	Sudah dilakukan
3	Tata Letak	Judul di setiap bagian media <i>cerita bergambar</i> diletakkan di bagian atas dan dalam	Sudah dilakukan
4	Tambahan	Survey mainan <i>cerita bergambar</i> toko mainan yang	Sudah dilakukan

		bersangkutan	satunya
--	--	--------------	---------

adalah dengan, bagaimana caranya peserta didik memiliki ketertarikan terhadap peneliti secara personal serta media *cerita bergambar* yang akan disosialisasikan. Hal lainnya, yakni terkait media *cerita bergambar* itu sendiri, adalah saran berupa tambahan untuk memberikan petunjuk tentang penggunaan, proses memahami, serta kemudahan agar supaya menghasilkan bentuk karangan narasi dari peserta didik yang baik, runtut, dan kreatif.

Uji Coba Lapangan

Dalam melakukan uji cobalapangan, peneliti mengalami banyak kendala sebab situasi wabah covid-19 ini. Namun meskipun begitu, peneliti tetap melakukan penelitian sesuai dengan prosedur kesehatan dan beberapa prosedur pembelajaran yang ditetapkan pihak SDN Suryodiningratan I. Uji coba lapangan ini terlebih dahulu melalui tahap penilaian media *cerita bergambar* dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru kelas yang bersangkutan. Pada bagian ini, peneliti lebih banyak berkomunikasi langsung dengan guru tersebut untuk lebih mengetahui prasyarat apa saja yang perlu peneliti lakukan sebelum media *cerita bergambar* ini diujicobakan kepada peserta didik di kelas IV SDN Suryodiningratan I. Awal komunikasi peneliti tentang media *cerita bergambar* dengan guru kelas IV tersebut, yakni Siti Nur Hidayati, menuai banyak saran serta masukan yang tidak memiliki relevansi dengan media secara *an sich*. Namun, beliau memberikan beberapa cara bagaimana seharusnya yang peneliti lakukan ketika melakukan proses uji coba media terhadap peserta didik. Salah

1. Data Validasi Produk

Validasi produk merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional memiliki nilai efektivitas serta kelayakan untuk digunakan dan diterapkan terhadap peserta didik yang diinginkan. Dalam melakukan kegiatan ini, peneliti bekerjasama dengan *peer reviewer* dan guru Bahasa Indonesia.

Pengembangan media *cerita bergambar* yang diterapkan guna meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi materi pelajaran Bahasa Indonesia ini ditinjau dan divalidasi melalui beberapa tahap. Adapun tahapan-tahapan tersebut yaitu oleh Ibu Nur Hidayati, S.Pd. sebagai guru kelas IV SDN Suryodiningratan I, Novia Utami dan Istiwi sebagai *peer reviewer*; dan juga direspon oleh keseluruhan peserta didik kelas IV SDN Suryodiningratan I.

Untuk selanjutnya, berdasarkan teknis analisis data yang peneliti gunakan, maka data-data yang didapat dari *peer reviewer*, guru Bahasa Indonesia, serta peserta didik tersebut berupa data kuantitatif yang kemudian akan dikonversi dalam bentuk kualitatif. Data kuantitatif tersebut ditabulasi dan dianalisis pada tiap aspek penilaiannya. Berdasarkan pedoman (yang secara referensial telah peneliti jelaskan di bagian teknik analisis data) dapat diperoleh kualitas pengembangan media *cerita bergambar* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menulis dalam bentuk karangan narasi. Adapun hasil daripada kualitas pengembangan media *cerita bergambar* ini adalah sebagai berikut:

Tabel Kualitas Media Cerita bergambar Berdasarkan Penilaian Guru Bahasa Indonesia

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
1	Keterkaitan dengan Bahan Ajar	4,34	Sangat Baik
2	Keterkaitan	4	Baik

	dengan Materi		
3	Keakuratan Alat Peraga	4	Baik
4	Efisiensi Alat	4,34	Sangat Baik
5	Ketahanan Alat	4	Baik
6	etika atau Tampilan	4,75	Sangat Baik

Tabel Kualitas Media Cerita bergambar Berdasarkan Penilaian Peer Reviewer

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
1	Keterkaitan dengan Bahan Ajar	4,5	Baik
2	Keterkaitan dengan Materi	5	Sangat Baik
3	Efisiensi Alat	4	Baik
4	Estetika atau Tampilan	5	Sangat Baik

Tabel Hasil Penilaian dari Respon Peserta didik

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
1	Kemudahan Pemahaman	1	Positif
2	Kemandirian Belajar	1	Positif
3	Keaktifan dalam Belajar	1	Positif
4	Minat terhadap Cerita bergambar	1	Positif
5	Penyajian Media Cerita bergambar	1	Positif

Analisis Data

Penentuan kualitas pengembangan media *cerita bergambar* ini didasarkan pada penilaian yang dilakukan oleh guru kelas, *peer reviewer*, serta keseluruhan peserta didik di kelas IV SDN Suryodiningratan I. Penilaian dilakukan

dengan cara mengisi lembar penilaian kualitas pengembangan media *cerita bergambar* yang berbentuk *check list* yang telah disediakan peneliti berdasarkan lembar aspek penilaian kualitas media pengembangan media *cerita bergambar* dengan penjabaran kriteria yang dijadikan sebagai indikator dalam penilaian terhadap media *cerita bergambar* yang peneliti sediakan.

Berdasarkan teknik analisis data yang dipilih serta peneliti gunakanan, maka data yang diperoleh dari penilaian guru kelas, *peer reviewer*, dan kemudian direspon oleh keseluruhan peserta didik kelas IV SDN Suryodiningratan I berupa data kuantitatif yang kemudian peneliti ubah ke dalam bentuk kualitatif. Data-data kuantitatif yang ada tersebut, peneliti tabulasikan untuk kemudian dianalisis pula setiap aspek penilaian. Tabulasi data dapat dilihat di lampiran 1,2,3, dan 4 skor terakhir yang diperoleh dan dikonversi menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif dengan pedoman pedoman menurut kriteria kategori penilaian, baik dari penilaian guru kelas, *peer reviewer*, dan nilai untuk respon dari keseluruhan peserta didik.

a. Kualitas Pengembangan Media *Cerita bergambar* menurut Penilaian Guru Kelas

Tabel Aspek A dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
A	Keterkaitan dengan Bahan Ajar	a) Konsep yang dihasilkan media <i>cerita bergambar</i> akurat b) Relevan dengan isi materi c) Mempermudah belajar dan menentukan kalimat utama d) <i>Cerita bergambar</i> ber-seri dapat membangkitkan minat peserta didik terhadap pembelajaran menulis e) Peserta didik dapat menulis karangan dengan baik dan benar menggunakan <i>cerita bergambar</i> ber-seri f) <i>Cerita bergambar</i> penting untuk membantu menulis karangan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- Muatan, isi, maupun abstraksi secara umum yang terdapat dalam media *cerita bergambar* sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan
- Memiliki kesesuaian dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri.
- Dengan model ber-seri, sesuai dengan rencana awal peneliti, media *cerita bergambar* sangat memungkinkan membangkitkan minat peserta didik dalam proses penembangan kreatifitasnya dalam bentuk karangan narasi.

Tabel Aspek B dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
B	Keterkaitan dengan Materi	<i>Cerita bergambar</i> dapat mendukung pencapaian kompetensi dasar dan indikator

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa media *cerita bergambar* yang telah disediakan telah memenuhi kriteria yang diinginkan guru kelas, bahwa kompetensi dasar dan indikator dalam proses pembelajaran materi pelajaran Bahasa Indonesia sangatlah sesuai.

Tabel Aspek C dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
C	Keakuratan Alat Peraga	Hasil menulis karangan dengan <i>cerita bergambar</i>

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa media *cerita bergambar* yang digunakan dalam penelitian ini tentu memiliki batasan, standar, serta progress positif yang ingin dicapai. Salah satu daripadanya adalah

memiliki tujuan yang memungkinkan akurasisanya terhadap peserta didik ketika menulis karangan narasi, hal ini yang diisyaratkan oleh guru kelas IV SDN Suryodiningratan I.

Tabel Aspek D dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
D	Efisiensi Alat	<p><i>Cerita bergambar</i> mudah dibongkar dan mudah untuk dipindah-pindahkan</p> <p>Petunjuk penggunaan mudah dipahami</p> <p><i>Cerita bergambar</i> mudah digunakan</p>

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- Secara bentuk memang media ini pada dasarnya mudah dibongkar, hal ini sesuai dengan namanya yakni *cerita bergambar* yang berarti bagian dari sesuatu.
- Adapun petunjuk penggunaan di media *cerita bergambar* ini, seperti yang telah dijelaskan di bagian sebelum-sebelumnya, memang tidak ada. Namun, meskipun begitu, peneliti memberikan pengarahannya ketika di lapangan menerapkan tentang pengembangan media *cerita bergambar*, dan ini sudah dipahami

oleh pihak guru di SDN Suryodiningratan I.

- c) Dengan desain yang sangat sederhana namun gambar di media *cerita bergambar* ini memiliki banyak makna, maka guru yang bersangkutan memang tidak banyak berkomentar untuk merespon apalagi mengeritik bentuk *cerita bergambar* yang peneliti buat. Sehingga, bagi peneliti, sangatlah sesuai dengan harapan.

Aspek E dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
E	Ketahanan Alat	Cerita bergambar mudah disimpan Cerita bergambar tidak mudah patah, berubah bentuk/hancur bila digunakan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- Dengan bentuk sederhana seperti terdapat pada penjelasan kriteria sebelumnya, maka menghasilkan media yang mudah disimpan. Pada bagian ini pula, tidak banyak respon terkait media yang peneliti buat.
- Begitupun dalam persoalan ketahanan lainnya, yakni tidak mudah patah, berubah bentuk

ataupun hancur bila digunakan. Media *cerita bergambar* yang peneliti buat memiliki ketiga kriteria di atas.

Aspek F dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
F	Estetika atau Tampilan	Media cerita bergambar memiliki desain yang presisi/akurat bentuk, ukuran dan jumlahnya Media cerita bergambar memiliki daya tarik terhadap minat belajar peserta didik dalam menulis karangan narasi. Fisik cerita bergambar sesuai dengan kompetensi fisik siswa (dapat dilihat, diperagakan, atau dipindahkan oleh peserta didik.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- Desain media cerita bergambar sangatlah akurat, dalam artian di balik kesederhanaan bentuknya, ditopang oleh nuansa gambar yang sangat mencolok sehingga mudah ditangkap oleh peserta didik. Dalam hal ukuran, media *cerita bergambar* ini sangatlah sesuai ukuran, namun jumlahnya hanyalah satu. Pada bagian jumlah ini sebenarnya merupakan pilihan peneliti juga,

dengan alasan untuk menyesuaikan peserta didik itu sendiri.

- b. Ketertarikan tentu bersifat subjektif, namun subjektivitas tersebut bisa ditentukan pula sisi-sisi objektivitasnya. Terbukti, dari sekian respon peserta didik (akan di jelaskan di bagian selanjutnya) kesemuanya menuai nilai positif 100%. Tentu, nilai ini merupakan ketelitian daripada guru yang bersangkutan untuk menilai, memberi saran, serta kritik sebelum media *cerita bergambar* ini dibagikan.
 - c. media *cerita bergambar* ini bersifat adaptif ketika diterapkan. Penilaian daripada guru kelas sesuai dengan bentuk media *cerita bergambar* yang peneliti buat, dan tidak ada masalah.
- b. Kualitas Pengembangan Media Cerita bergambar Menurut Penilaian Peer Reviewer**

Penilaian pengembangan media cerita bergambar pada bagian ini dilakukan oleh *peer reviewer* dengan cara mengisi lembar penilaian atau instrument penilaian yang telah disediakan. Lembar penilaian tersebut terdiri dari enam aspek beserta 16 kriteria penjabarannya. Hasil penilaiannya berupa data kualitatif kemudian ditabulasi dan dianalisis untuk menentukan kualitas pengembangan media cerita bergambar yang dihasilkan.

Skor kuantitatif yang diperoleh dari penilaian *peer reviewer* dapat dilihat pada lampiran 4. Skor dari keseluruhan aspek dirata-rata kemudian dikonversi ke dalam kategori kuantitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian dan mendapat kategori Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 4,75 yang merupakan kualitas dari penembangan media cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi peserta didik di kelas IV SDN Suryodiningratan I.

Aspek F dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
A	Keterkaitan dengan Bahan Ajar	1. Konsep yang dihasilkan media cerita bergambar akurat
		2. Relevan dengan isi materi
		3. Mempermudah menulis karangan
		4. Media cerita bergambar dapat membangkitkan minat belajar dalam menulis karangan narasi
		5. Peserta didik dapat menulis hal karangan melalui media cerita bergambar dengan baik dan benar
		6. Media cerita bergambar penting untuk

		membantu menentukan kalimat utama dalam sebuah paragraph
--	--	--

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Oleh *peer reviewer* media cerita bergambar dinilai sangatlah membantu proses kreatif peserta didik dalam segala hal kaitannya dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di sini *peer reviewer* tidak mempermasalahkan media *cerita bergambar* yang dibuat peneliti, namun hanya dianjurkan agar dengan media ini peserta didik bisa lebih baik dalam memanfaatkan *cerita bergambar* ataupun menjadikannya sarana untuk meningkatkan tulis-menulis karangan narasi.

Tabel Aspek B dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
B	Keterkaitan dengan Materi	Media <i>cerita bergambar</i> dapat mendukung pencapaian kompetensi dasar dan indikator

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat

disimpulkan bahwa dalam persoalan ini, *peer reviewer* memberi saran serta menitik beratkan agar media *cerita bergambar* benar-benar memiliki dampak yang sangat besar terhadap peserta didik, terutama dalam hal pencapaian kompetensi dan indikator proses pembelajaran materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel Aspek C dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
C	Efisiensi Alat	Media cerita bergambar mudah untuk dipindah-pindahkan Petunjuk penggunaan mudah dipahami Cerita bergambar bergambar mudah digunakan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar mudah dipindahkan dan digunakan, pada bagian ini *peer reviewer* tidak banyak memberikan saran: berarti sudah sesuai dengan ideal daripada media cerita bergambar itu sendiri. Hanya saja, pada bagian petunjuk penggunaan (dan ini sama seperti respon dari ahli media dan guru kelas) menjadi sorotan. Artinya, jika peserta didik hanya disodorkan media cerita bergambar tanpa ada petunjuk penggunaannya, maka akan sia-sia saja.

Namun, dalam masalah ini, peneliti dari awal memang menyengajanya dengan alasan bahwa petunjuk penggunaan akan langsung peneliti jelaskan di ruang kelas ketika memberikan media cerita bergambar terhadap peserta didik.

Aspek D dan Kriteria Penjabarannya

No	Aspek	Kriteria
D	Estetika atau Tampilan	Media cerita bergambar memiliki desain yang presisi/akurat bentuk, ukuran dan jumlahnya Media cerita bergambar memudahkan dalam menulis sebuah karangan Fisik cerita bergambar bergambar sesuai dengan kompetensi fisik siswa (dapat dilihat, diperagakan, atau dipindah oleh siswa)

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas, dapat disimpulkan bahwa pada bagian ini, *peer reviewer* mengatakan bahwa dengan bentuk media cerita bergambar yang seperti ini, sangat dimungkinkan peserta didik akan bisa merespon dengan kriteria yang ada.

c. Respon Peserta Didik Kelas IV SDN

Suryodiningratan I

Penilaian berupa respon pada media pengembangan media *cerita*

bergambar yang dilakukan oleh 25 peserta didik kelas IV SDN Suryodiningratan I. Respon peserta didik kelas IV ini dilakukan dengan cara mengisi lembar *check list* respon. Lembar respon peserta didik tersebut terdiri dari lima aspek yang dijabarkan dalam

Tabel Aspek Respon Peserta didik dan Skor

Rata-Rata Tiap Aspek

No	Aspek Penilaian (Respon)	Kriteria
1.	Kemudahan pemahaman	1
2.	Kemandirian belajar	1
3.	Keaktifan dalam belajar	1
4.	Minat cerita bergambar	1
5.	Penyajian cerita bergambar	1

Tabel Presentasi Respon Peserta Didik

No	Siswa	Persentase Respon	Kategori
1.	Siswa 1	100%	Positif
2.	Siswa 2	100%	Positif
3.	Siswa 3	100%	Positif
4.	Siswa 4	100%	Positif
5.	Siswa 5	100%	Positif
6.	Siswa 6	100%	Positif
7.	Siswa 7	100%	Positif
8.	Siswa 8	100%	Positif

9.	Siswa 9	100%	Positif
10.	Siswa 10	100%	Positif
11.	Siswa 11	100%	Positif
12.	Siswa 12	100%	Positif
13.	Siswa 13	100%	Positif
14.	Siswa 14	100%	Positif
15.	Siswa 15	100%	Positif
16.	Siswa 16	100%	Positif
17.	Siswa 17	100%	Positif
18.	Siswa 18	100%	Positif
19.	Siswa 19	100%	Positif
20.	Siswa 20	100%	Positif
21.	Siswa 21	100%	Positif
22.	Siswa 22	100%	Positif
23.	Siswa 23	100%	Positif
24.	Siswa 24	100%	Positif
25.	Siswa 25	100%	Positif

Dari hasil persentase respon peserta didik yang didapatkan, kemudian dihitung jumlah peserta didik yang merespon positif serta negatif, hasil perhitungan menunjukkan bahwa 100%

peserta didik yaitu sebanyak 25 orang merespon positif. Sedangkan, berdasarkan penilaian dari ahli media, guru kelas, dan *peer reviewer* yang telah dijabarkan pada analisis data di bagian sebelum-sebelumnya, maka didapatkan kriteria penilaian media yang baik sehingga media pengembangan media *cerita bergambar* ini sangatlah layak untuk digunakan terutama sekali bila penggunaannya tentu di kelas IV SDN Suryodiningratan I.

A. Kajian Produk Akhir

Adapun produk akhir daripada penelitian ini adalah terbentuknya pengembangan media *cerita bergambar* untuk kelas IV SDN Suryodiningratan I yang telah melalui beberapa revisi serta masukan dari para ahli yang dalam hal ini adalah ahli media, guru kelas serta *peer reviewer*. Produk akhir pengembangan media *cerita bergambar* tersebut berupa komponen-komponen sebagai berikut:

1. Judul: Media *Cerita bergambar*
2. Ukuran panjang: 00cm, lebar: 00cm, dan tebal: 00, cm
3. Pada bagian dapat terdapat:
 - a. Gambar pekerja pemetik daun teh
 - b. Sub judul dalam setiap bagian gambar

B. Kelebihan dan Kekurangan Media *Cerita bergambar*

Dalam bab ini, peneliti akan menjelaskan tentang dua aspek terkait dengan media *cerita bergambar*, yakni aspek kelebihan dan kekurangannya terhadap peserta didik kelas IV SDN Suryodiningratan I berdasarkan analisis penilaian yang telah dilakukan:

1. Kelebihan Pengembangan Media *Cerita bergambar*

- a. Pengembangan media *cerita bergambar*
- b. Ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena desainnya yang sederhana namun memiliki banyak arti sehingga dapat dieksperimentasikan untuk meningkatkan proses menulis karangan narasi peserta didik
- c. Hal lainnya adalah, bahwa media *cerita bergambar* ini menjadi sarana peserta didik dalam mengatasi sulitnya menulis karangan narasi materi pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karenanya, dengan media *cerita bergambar* ini, peserta didik dengan tingkatan kelas IV bisa dengan mudah, lancar, serta reflek dalam menulis karangan narasi.
- d. Bentuk media *cerita bergambar* dalam meningkatkan menulis karangan narasi ini bisa digunakan secara

mandiri. Pendampingan serta pantauan guru ataupun pihak lainnya tidak begitu dibutuhkan karena peserta didik telah mengetahui aspek apa saja yang akan dilakukan untuk menulis karangan narasi ketika dihadapkan dengan media yang memiliki kesamaan dengan media *cerita bergambar* ini.

2. Kekurangan Pengembangan Media *Cerita bergambar*

- a. Adapun hal-hal yang menjadikan media *cerita bergambar* ini memiliki aspek kekurangan adalah sedikitnya gambar yang disediakan oleh peneliti. Dalam hal ini, peneliti menyediakan sepotong bentuk *cerita bergambar* dengan ukuran yang tidak terlalu besar, dan dalam bentuk ini peneliti hanya membagi—kalau tidak dikatakan menyediakan—bentuk *cerita bergambar* menjadi empat bagian yang dibuat secara terpisah (tidak menempel).

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media *cerita bergambar* terhadap peserta didik kelas IV SDN Suryodiningratan I, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagaik

berikut:

1. Adapun Media yang digunakan terhadap peserta didik kelas IV SDN Suryodiningratan I adalah pengembangan media *cerita bergambar* untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi peserta didik itu sendiri. Dalam hal ini, media *cerita bergambar* berbentuk persegi dengan ukuran panjang 30 cm, lebar 21 cm, dan tebal 0,5 cm.
2. Media *cerita bergambar* ini, dalam penerapannya, menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh tahap. Namun, khusus dalam penelitian media *cerita bergambar* ini, peneliti hanya sampai pada tahap ke tujuh karena hanya sebata menguji kualitas produk bukan untuk menguji prestasi peserta didik setelah menggunakannya. Tahap *pertama*, penelitian dan pengumpulan informasi awal, tahap ini peneliti lakukan dengan tujuan memperoleh informasi mengenai kebutuhan peserta didik. Tahap *kedua*, merumuskan tujuan serta merancang desain media yang akan digunakan dalam proses pengembangan. *Ketiga*, pengembangan format produk awal dengan menyiapkan beberapa kebutuhan

mengenai alat serta bahan-bahan. *Keempat*, uji coba awal, menyunting: berkomunikasi dengan pembimbing, validasi oleh guru kelas dan *peer reviewer*. *Kelima*, revisi produk awal, dalam hal ini melibatkan masukan daripada pembimbing, guru kelas dan *peer reviewer*. Tahap yang *keenam*, uji coba lapangan, yakni dengan melakukan penilaian pengembangan media *cerita bergambar* yang direspon juga oleh total keseluruhan peserta didik yang ada. Tahap paling akhir, *ketujuh*, revisi media sebagai produk akhir atau revisi: peneliti melakukan proses revisi akhir dengan menggunakan data-data yang didapat dari saran/masukan ahli media, ahli materi, serta guru kelas.

3. Pengembangan media *cerita bergambar* ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam menulis karangan narasi. Hal ini terbukti dengan melihat respon peserta didik terhadap angket yang peneliti berikan. Angket tersebut terdiri dari empat aspek (juga terdapat pernyataan), yakni kemudahan pemahaman, kemandirian belajar keaktifan belajar, minat serta penyajian media *cerita bergambar*. Dari keseluruhan aspek tersebut, semua (25) peserta didik merespon media yang peneliti

gunakan dengan jumlah 100%. Tidak hanya itu, dari rincian respon yang ada, seluruh peserta didik satu pun tidak ada yang merespon secara negatif. Sehingga, dengan data-data yang peneliti dapatkan tersebut, pengembangan media ini memiliki dampak besar dalam meningkatkan serta minat dalam menulis karangan narasi.

4. Uji kelayakan guru, serta *peer reviewer* berdasarkan kualitas pengembangan media *cerita bergambar* untuk meningkatkan menulis karangan narasi berdasarkan penelitian ini adalah: Guru Sangat Baik (SB) dengan skor 4,35; *peer reviewer* Sangat Baik (SB) dengan skor 4,5.

Saran

Setelah melalui tahap akhir penyelesaian akhir penelitian mengenai pengembangan media *cerita bergambar* untuk meningkatkan menulis karangan narasi terhadap peserta didik ini, peneliti memiliki saran yang berbentuk pemanfaatan yang berbentuk sangat memungkinkan penggunaan media *cerita bergambar* ini untuk diaplikasikan oleh siapapun orangnya dalam kaitannya penerapan terhadap peserta didik sebagai proses pembelajaran guna mendukung

kompetensi dasar peserta didik itu sendiri.

Dan, penggunaan ini tidak hanya sebatas memfungsikan media *cerita bergambar* yang peneliti gunakan semata. Artinya, media *cerita bergambar* ini dapat digunakan secara komparatif terhadap materi pelajaran selain Bahasa Indonesia. Tentunya, hal tersebut akan melibatkan elaborasi serta kreatifitas yang baru serta sangat mendalam guna menggunakannya agar tercipta bentuk media yang lebih progress dengan media *cerita bergambar* ini. Tidak hanya itu, dengan dasar model media yang sama, ada kemungkinan juga media *cerita bergambar* ini diterapkan tidak hanya disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, Saleh. 2006. *Pengembangan Bahasa Inonesia Yang Aktif Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Al-Azizy, Suciatty. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Yogyakarta: Diva Press
- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: UNS Press

- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan: Motode dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsini. 1998. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Djibran, Fahd. 2008. *Writing is Amazing*. Yogyakarta: Juxtapose
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagakerjaan
- Djuanda, Dandan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif Dan Menyenangkan* Jakarta:Depdiknas
- Gie, The Liang. 2011. *Pengantar Dunia Karang Mengarang*. Yogyakarta: Liberty
- Giyanto, Burhan Nur. 1993. *Penilaian dalam Pengajaran Bhasa dan Sastra*. Bandung:Angksa
- Hamalik, Oemar. 2004. *Media untuk Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Keraf, Goyss. 2011. *Argumentasi Dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Lia, Anita. 2002. *Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo
- Nafiah, A. Hadi. 1989. *Aku Ingin Jadi Pengarang*. Surabaya: Usaha Nasional
- Nielsen, Dianne Miller. 2009. *Mengelola Kelas untuk Guru TK*. Jakarta: PT. Indeks
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas*

- Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press
- Nugraheni, Aninditya Sri. 2011. *Suyadi, Empat Pilar Pembelajaran Bahasa Indonesia: Menyimak, Berbicara, Membaca dan Menulis*. Yogyakarta: Metamorfosa Press
- Nugraheni, Aninditya Sri. 2012. *Pengajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Mentari Pustaka
- Nurhadi. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang
- Nursito. 1999. *Penuntun Mengarang*. Yogyakarta: Adicata Karya Nusa
- Pratiwi, Yuni. 2007. *Bahasa Indonesi*. Yogyakarta: Universitas Terbuka
- Punaji Setyosari, 2010. *Metode Peneltian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Purwadaminta, WJS. 1984. *Karang Mengarang*. Yogyakarta: UP Indonesia
- Purwanto, Ngalim. 1997. *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar* (Jakarta: Rosda Karya
- Putra, Nusa. 2012. *Research & Development (R&D): Penelitian Tindakan dan Kualitatif*. Jakarta: Grafindo Persada
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suparni, Ibrahim. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Suryosubroto. 2010. *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books

Suyatno, Slamet. 2008. *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat Publisng

Tarigan, Henry. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa Indonesia*. Bandung : Angkasa Bandung

Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar